

DAFTAR PUSTAKA

- Alya, Qonita. (2009). *KBI Untuk Pendidikan Dasar*. IKAPI Jakarta. Indah Jaya Adipratama.
- Artiati Suheti, Endang. (2017) *77 Game Berkarakter Dalam Bimbingan Konseling*. Bandung. Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Christiana, Ratih. (2021). *Permainan Dalam Layanan BK*. Madiun. Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Enisah. (2018) *Pengaruh Promosi Kesehatan Simulasi Halma Modifikasii Terhadap Tingkat Pengetahuan Pencegahan Karies Gigi Pada Siswa Kelas I SDN 115 Turangga Kota Bandung*. Skripsi. Bandung. Program Studi Sarjana Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bahkti Kencana.
- Habibie Muhamad. (2090). *Cerdas & Cergas Merancang Sukses Diri*. Bandung. Tiga Serangkai.
- Hamzah, Amir. (2020). *Kematangan Karier, Teori Dan Pengukurannya*. (edisi 2). Malang. Literasi Nusantara.
- Irawan, Hengki. (2013) *6 Permainan Papan*. Yogyakarta. Media Pressindo.
- Irmayanti, Rima. (2018). *Teknik Bimbingan Dan Konseling*, Cimahi, Ruang Lingkup sekolah.
- Kurnia Syah, Dedi. (2018). *Komunikasi Lintas Budaya, Memahami, Teks Komunikasi, Media, Agama Dan Kebudayaan Indonesia*. (edisi 2). Surya, Mohamad. (2003). *Teori-Teori Konseling*. Bandung. Pustaka Bani Quraisy.
- Leo Fara, Elly. (2017). *Bimbingan Klasikal Yang Aktif Dan Menyenangkan, Dalam Layanan Bimbingan & Konseling*. Bandung. Rasi Terbit.
- Nur Sa'adah, Risa dan Wahyu. (2020) *Metode Penelitian R & D Research and Development*. (Edt.Aminol Rosid Abdulah) Malang. Literasi Nusantara.

- Nuraeni, Nabila. 2019. *Efektivitas Media Permainan Halma Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengkonjunggasi Verba Bahasa Jerman*. Skripsi. Bandung. Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Sastra UPI Hendradinata, Yudi. (2011). *Perancangan Perangkat Lunak Permainan Halma 2D Multiplayer Berbasis Aplikasi*. Skripsi. Surabaya. Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
- Puja Narendra, Daun. (2011) *Pengembangan Halma Multiplayer Game Pada Wireles Network*, Skripsi. Malang. Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional.
- Rismawati Siddik Reisa, dan Williya Novianti, Maya Masyita Suherman, Reza Pahlevi, *Panduan Praktikum, bimbingan dan Konseling Kelompok*. Cimahi. Bahan Kuliah Tidak Dipublikasikan untuk umum.
- Rusmana, Nandang. (2019) *Bimbingan Dan Konseling Kelompok di Sekolah Metode, Teknik Dan Aplikasi*. Bandung. UPI PRESS
- Saifudin, Ahmad. (2018). *Kematangan Karier, Teori dan Strategi Memilih Jurusan Dan Merencanakan Karier* (edisi 1). Yogyakarta. Pustaka Pelajar .
- Sayeketi, Muthia.(2018). *Berdamai Dengan Diri Sendiri, Seni menerima Diri Apa Adanya*. Yogyakarta. Psikologi Corner. Bandung. Simbiosis Rekatama Media.
- Sugiana Sugara, Gian. (2019). *Konseling Singkat Berorientasi Solusi, Teknik Efektif Untuk Perubahan Positif*. Bandung. Edupotensia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sunaryo Prasetyo, Dwi. (2015) *Game-game Kecerdasan*. Yogyakarta. Media Prasindo.
- Tarsudi, Muhamad. (2016). *Pengembangan Layanan Informasi Bidang Karir Berbasis Web Untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ambarawa Tahun Pelajaran 2015/2016*, Skripsi. Semarang. Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.

- Tri Hardono, Suad dan Sri Utaminingsih. (2021). *Pengembangan Media Halma Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelipatan Suatu Bilangan Siswa Kelas IV.Artikel*. Kudus. Universitas Muria Kudus.
- Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Deepublish.